Quantified Student

SMPT Groep 1:

Bram de Boer, Stijn de Brouwer, Sander Everaers,   
Rob van Gastel,Joris van de Wijgert, Stan Wulms

# Pitch

## Probleem

Studenten delen hijn dagdelen niet efficient in

Efficiënter studeren

### Planning

- Game tijden bijhouden

- Social media tijden koppelen / like/online loggen (like)

- Events naar agenda pushen (Canvas koppelen)

- Controlleren of opdrachten zijn ingeleverd

- Bij afwijking van planning waarschuwing geven

- Reminders sturen voor deadlines en toetsen gebaseerd op prioriteit.

- App hangt prioriteit aan opdrachten/toetsen gebaseerd op datum en eerder behaalde resultaten. In canvas prioriteit aan opdrachten hangen.

- Pauze reminders

- Locatie controlleren (werk, school, thuis)

- Tijd op school

### Efficiënter studeren

* Leessnelheid
* Lengte van studie sessies
* Stress/ mood/ slaap meten
* Typsnelheid
* Tijd op school
* Sporten?
* Afleiding minimaliseren

### Positieve terugkoppeling?

* Achievements

### Na feedback

* Minder focussen op wanneer iemand studeert en mensen feedback geven op een manier als volgt. Als je nu begint met studeren iedere dag een half uurtje zou je het makkelijk kunnen halen.
* Hoe word onze app leuk? Achievements, een duidelijk overzicht met wat er nog moet gebeuren. Een overzicht van wat je hebt bereikt binnen een semester of blok. Dit zou je kunnen gebruiken bij een docent.
* Drempel verlagen?
* Kijken naar wat voor student je hebt, door de data die je hebt te visualiseren en hier meer uit proberen te halen.